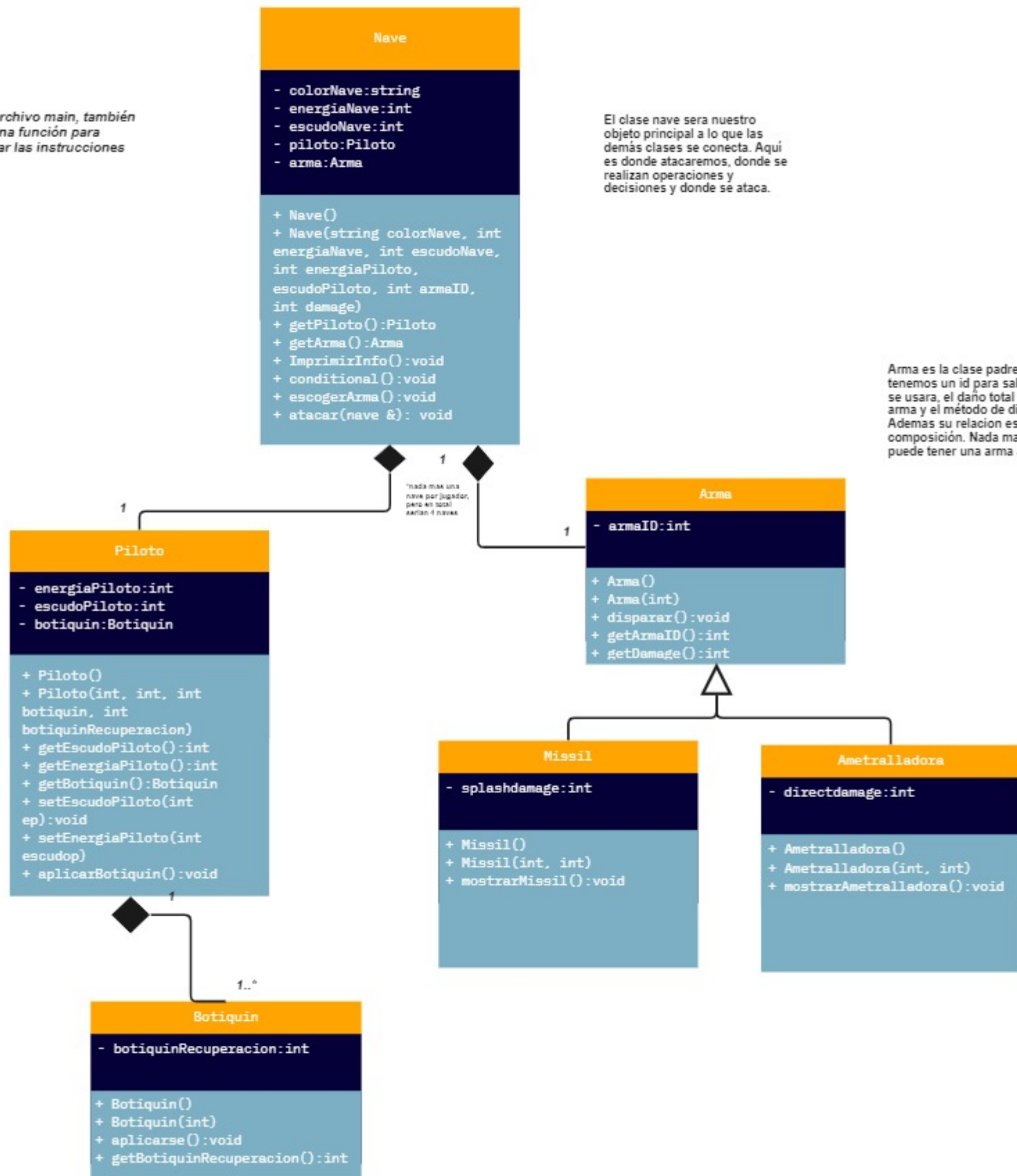


*\*\*nota*  
En nuestro archivo main, también tendremos una función para poder explicar las instrucciones del juego.

Para el piloto nosotros escogeremos el botiquin, usamos getter y setter para poder modificar los datos del piloto. Esta clase es de composición respecto a la nave, ya que si la nave explota el piloto morirá.

Tenemos un int con la cantidad de vida recuperada. El botiquin solo tiene aplicarse como método, es composición porque si no hay piloto no hay botiquin.



El clase nave sera nuestro objeto principal a lo que las demás clases se conecta. Aquí es donde atacaremos, donde se realizan operaciones y decisiones y donde se ataca.

Arma es la clase padre. Solo tenemos un id para saber cual se usara, el daño total de cada arma y el método de disparar. Además su relación es de composición. Nada más se puede tener una arma a la vez.